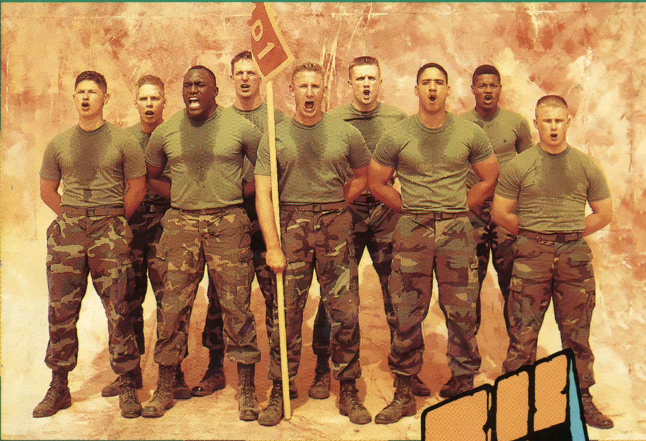
ファミリーコンピュータ™

【取扱説明書】　HVC-FW



Nintendo®

ファミコンウォーズ™

ごあいさつ

このたびは「ファミコンウォーズ」をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1）ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

2）テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

3）長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。

4）精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

5）端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。

6）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

7）バックアップしているため、電源の投入および切り方に注意してください。

ファミコンウォーズもくじ

将軍たちに告ぐ

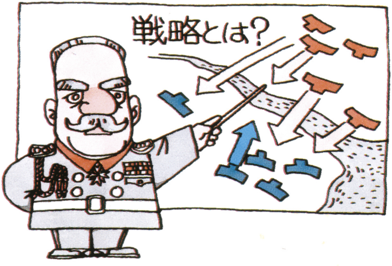
私の名はヤン・デルタ。戦略家として数々の戦いに参加してきた。

そろそろ私の後継者を育てようと、ここにひとつのゲームを用意した。1830年代に、プロシアの参謀本部で戦争のシミュレーションであるクリークスシュピール（戦争遊戯という意味）が考え出されてから、ゲームが戦略を立てる上での訓練に役立つことは、証明されている。

私がここに用意した戦争シミュレーションは、15の地方にわかれた戦略マップの上でレッドスター軍とブルームーン軍のふたつの軍隊が向かいあうものである。両軍に用意された装備の能力は、まったく同じに設定されている。

若き将軍たちよ。いまこそキミたちの能力の試されるときがきた。

偉大なる戦略家への道は、このゲームにいかに勝利するかにかかっているのだ。



このマニュアルの構成

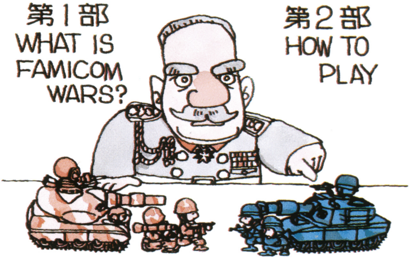
このマニュアルは、戦略家ヤン・デルタ氏による戦略指導講座として構成されています。

戦略指導講座は大きくふたつにわかれています。

第１部の「プレイ方法について説明しよう」には、このゲームの進め方やコマンドが記されています。基本的にはこの部分を読むだけで、ゲームをプレイすることができます。

このゲームはコマンドなどが多くて、一見めんどうくさい印象を受けるかもしれませんが、戦略シミュレーションとしてはひじょうに操作方法が簡単にできています。自信のある人は、この部分だけ読んでプレイしてみてください。

第２部の「ファミコンウォーズ・プレイ報告」では、どのような部分に気をつけてプレイすればよいかを、ヤン・デルタ氏が実例をあげて解説してくれます。第１部を基本編とすれば、この第２部は実践編といえるでしょう。



●第1部 プレイ方法について説明しよう

ゲームの準備

デモ画面中にSTARTボタンを押すと、タイトル画面になる。ここでSTARTボタンをもう一度押し、✚ボタンで開戦または再戦を選んでほしい。

〈開戦を選んだ場合〉

STARTボタンでゲームが始まる。

〈再戦（コンティニュー）を選んだ場合〉

STARTボタンで休戦中のゲームが再開する。

さて、ここでは開戦を選んだ場合を説明しよう。

レッドスター軍を人かコンピュータのどちらが受けもつかを決める。

ブルームーン軍を人かコンピュータのどちらが受けもつかを決める。



アニメーションを出すかどうかを決める。

IQ200のほうが、効果的な戦法をしかけてくる。

たまにはBGMを変えてみると、気分も違うものだ。

キミたちは対戦相手を選ばなくてはならない。

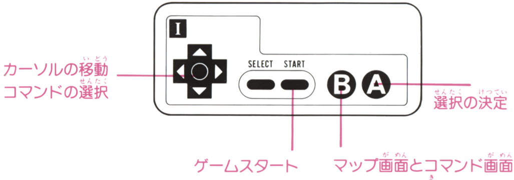
この戦略シミュレーションでは、コンピュータと戦うことも、別のプレイヤーと戦うこともできるようになっているのである。

ここでは✚ボタンを使ってつぎの箇所のどれかを選び、セレクトボタンなどで選択するのである。

- ●レッドスター軍のプレイヤー（人かコンピュータ）
- ●ブルームーン軍のプレイヤー（人かコンピュータ）
- ●アニメーション（ゲーム中にアニメーションを表示させるかどうか？）
- ●音楽（2種類の音楽のうちどちらを選ぶか？）
- ●コンピュータのIQ（200と100があり、200のほうが強い）

これらのすべてを設定したら、✚ボタンでセッテイオワリを選び、スタートボタンなどを押し、いよいよ戦いが始まる。

コントローラーの操作方法



その他の特殊な操作

- ●ゲーム中にセレクトボタンを押すと、自分の基地にカーソルが戻る。
- ●ゲーム中にスタートボタンを押しながらカーソル移動させると、画面半分ずつの早送りができる。

戦場選択

戦場を選ぶ



　このゲームには15の地方にわかれたマップが収められている。そのうちのどの地方からゲームを始めるかはキミたちの自由だ。
　マップ面にはいったら✚ボタンでスクロールさせて、自分のプレイしたい面が現われたらスタートボタンなどを押してくればいい。ここでそれぞれの地方の特色を説明しておこう。山岳地あり、平地あり、川が多い土地ありとさまざまな地方がある。それぞれの地方にはその場所にあった戦略を立てなければならないので、しっかりとその特色をおぼえておいてほしい。

戦場データ

No.	名前	特色
1	ソラマメジマ	中央に山地。
		中立　都市6　空港－港－工場－
		レッド　都市7　空港－港－工場3
		ブルー　都市7　空港－港－工場3
2	ドーナツジマ	中央に海。
		中立　都市16　空港－港－工場－
		レッド　都市7　空港－港－工場3
		ブルー　都市－　空港－港－工場3
3	オニギリジマ	ナナメに海峡がはしっていて、飛行部隊でしか渡れない。
		中立　都市22　空港－　港－工場－
		レッド　都市－　空港2　港－工場2
		ブルー　都市－　空港2　港－工場2
4	タマタマジマ	大きなふたつの島と小さなふたつの島。
		中立　都市26　空港2　港1　工場－
		レッド　都市－　空港2　港2　工場5
		ブルー　都市－　空港2　港2　工場5
5	マガタマジマ	まん中に小さな入り江。
		中立　都市12　空港－港－工場－
		レッド　都市－　空港－港－工場4
		ブルー　都市－　空港－港－工場4

戦場データ

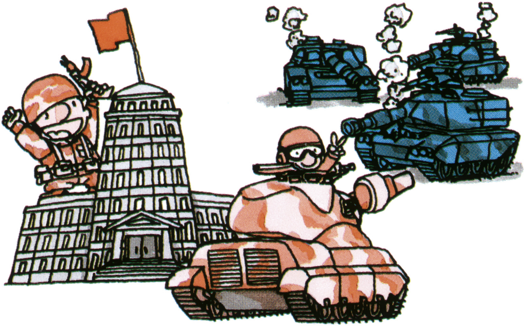
No.	名前	特色
6	ハゴロモジマ	左右に小さな島、まん中は大きな島で中立地域。ブルーの都市が少しある。
		中立　都市12　空港2　港3　工場 -
		レッド　都市7　空港2　港2　工場3
		ブルー　都市12　空港2　港2　工場3
7	キメンハントウ	大きな半島。すべてブルームーン軍の都市。
		中立　都市 -　空港 -　港 -　工場 -
		レッド　都市 -　空港 -　港 -　工場3
		ブルー　都市20　空港 -　港 -　工場3
8	ペケジマ	いくつかの島があり、橋でつながっているところもある。
		中立　都市47　空港2　港2　工場 -
		レッド　都市 -　空港2　港1　工場4
		ブルー　都市 -　空港2　港1　工場4
9	アララサンミャク	けわしい山岳地帯。
		中立　都市21　空港3　港 -　工場 -
		レッド　都市 -　空港2　港 -　工場4
		ブルー　都市 -　空港2　港 -　工場4
10	チリヂリガワ	川でいくつかに分断された地形。橋がある。
		中立　都市26　空港2　港 -　工場 -
		レッド　都市 -　空港1　港 -　工場4
		ブルー　都市 -　空港1　港 -　工場5

No.	名前	特色
11	ノアカザントウ	中央ナナメに山地がある。
		中立　都市16　空港 -　港 -　工場 -
		レッド　都市 -　空港 1　港 -　工場 3
		ブルー　都市 -　空港 1　港 -　工場 3
12	ツキノワジマ	三日月形をした島がふたつあり、それぞれがレッド、ブルーの領土。
		中立　都市24　空港 -　港 -　工場 -
		レッド　都市 6　空港 -　港 2　工場 3
		ブルー　都市 7　空港 -　港 2　工場 4
13	ハマキジマ	ヨコに長い。
		中立　都市22　空港 2　港 2　工場 -
		レッド　都市 -　空港 2　港 1　工場 3
		ブルー　都市 -　空港 2　港 1　工場 3
14	サイコロジマ	入江が数多い島。
		中立　都市23　空港 3　港 -　工場 -
		レッド　都市 -　空港 2　港 -　工場 4
		ブルー　都市 -　空港 2　港 -　工場 4
15	フタゴジマ	3つの島が橋でつながっている。
		中立　都市17　空港 -　港 -　工場 -
		レッド　都市 -　空港 2　港 -　工場 3
		ブルー　都市 9　空港 1　港 -　工場 3

ゲームのルール

勝利の条件

キミたちにとっての勝利とは、敵軍の基地を占領するか、または敵軍の部隊を全滅させることである。



ゲームの規則を把握せよ

実際の戦争とは違い、このシミュレーションではいくつかの大きなルールに従ってもらわなければならない。

●フェーズ

このゲームでは必ずレッドスター軍の攻撃から始まることになっている。キミがブルームーン軍を指揮しているときは後攻になるわけだ。

自分の順番がきたならば部隊の生産、移動、補給、攻撃などの行動をとって、もう自分のやることがなくなったと思ったならば、敵軍へ順番を回せばいい。この行動をフェーズと呼ぶわけである。

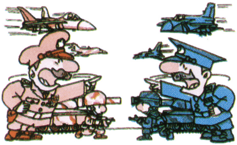
●ターン

自分のフェーズと敵国のフェーズが終わり、一回りするまでをターンと呼ぶ。この１ターンは１日として計算される。このゲームの中では１日がたつと、自分が占領している都市などから軍事費を徴収できる。

●軍事費

このゲームでは軍事費が勝敗の鍵となる。軍事費によって部隊の生産、補給などを行なうことができるのだ。軍事費は、自分の占領している都市ひとつにつき1000、港または空港ひとつにつき2000、基地からは4000を１ターンごとに手にいれることができる。つまり、多くの都市（または空港・港）を占領すれば、そのぶんだけ多くの軍事費が手にはいるわけだ。

もちろん、軍事費は使わなければ次のターンに持ち越すことができる。



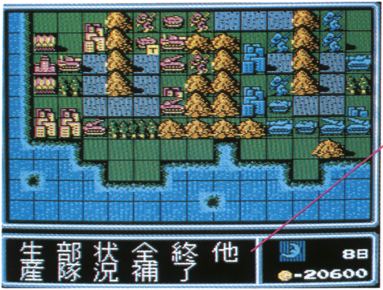
コマンド解説

コマンドは部隊にくだす命令だ

キミたちは部隊の将軍となって部隊に命令をくだして、動かしていかなくてはならない。

ほんの少しの判断の間違いから、部隊をあっというまに失ってしまうこともある。キミの命令どおりに部隊は忠実に行動するのだ。

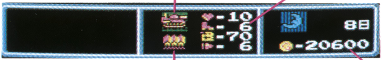
そのためにも、命令をくだすためのコマンドの意味を、しっかりとおぼえておいてほしい。



Bボタンを押すと、このコマンド入力モードになる。

そのときカーソルのある部隊の機(人)数・残り移動数・燃料・弾薬数が出る。

カーソルのある部隊



カーソルのいる地形

そのときの日数と軍事費の量がここに出ている。

生産

●まずは生産から始まる



そのときに生産できる部隊が表示される。✚ボタンで選択し、Aボタンで決定される。Bボタンはキャンセル。

生産ができる場所は限られている。自分の軍の基地を中心においた、タテ5マス・ヨコ5マスの地域にある工場、基地、空港、都市、港だけである。ただし、(5×5マスの地域でも)占領していない場所では生産することはできないので注意すること。

生産・移動

生産をするときは、生産する場所にカーソルをあわせBボタンを押すとコマンドリストが現われるので、✚ボタンで生産を選びAボタンを押せばよい。

ここで部隊の一覧が出てくるが、場所によって生産できる部隊が変わってくるので、注意が必要だ。部隊はそれぞれ10機（あるいは10人）単位で生産される。なお生産できるのは48部隊までである。

《生産できる部隊の種類》

都市　工場 基地	歩兵　戦闘工兵　戦車A・B　装甲輸送車 自走砲A・B　対空ミサイル　高射砲　補給車
空港	戦闘機A・B　爆撃機　輸送ヘリコプター
港	戦艦　揚陸艦

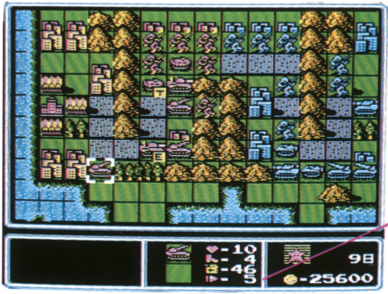
●移動はどう行なうか？

各部隊の移動は、動かしたい部隊の上にカーソルをあわせて、Aボタンでつかめばよい。そうすると、その部隊は点滅するので、✚ボタンで移動先を選びAボタンで決定すればよい（キャンセルはBボタン）。

ここで画面にその部隊の基本性能が表示される。弾薬の数や機数などをしっかり確かめて次の行動を決めなければならない。

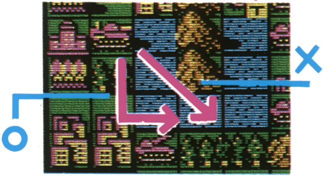
移動し終わった部隊にはEマーク（ENDの意味）がつくので、もう移動することはできない。

移動



カーソルが乗っている部隊の情報。移動するたびに、残りのステップ数が減っていく。

ななめには移動できない。

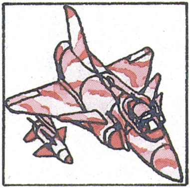


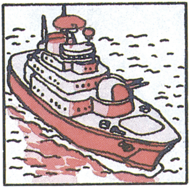
1フェーズの間に、キミたちは自分が望むだけの部隊を動かすことができる。もちろん、各部隊はそれぞれの能力や地形によって動ける範囲が変わる。

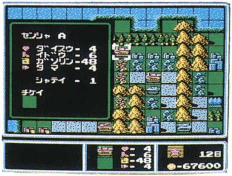
なお、同じ種類の部隊の上に移動して、そこにいた部隊に合流することができる。ただし、片方の部隊が9機以下の場合にだけ、合流することができる。ただし、両部隊をたして10機以上になっても、合流後の部隊は10機になる。なお、弾薬や燃料は、多く持っているほうの数になる。加算はされないのだ。

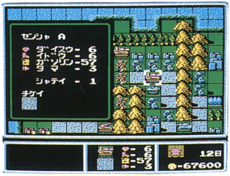
移動

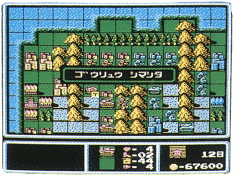
【例】
4機となった戦車Aの部隊が、6機となった戦車Aの部隊の上にのっている。この場合、6機の部隊に合流することができるが、合流したあとの部隊はそのターンの間、動くことができない。











移動

各部隊の燃料消費は、それぞれの移動力のぶんだけであるが、航空機だけは例外となる。航空機は空中に浮かんでいるので、移動しなくても毎ターン燃料を消費することになるのだ（飛行機は５、ヘリは２）。

航空機と艦船は、燃料が０になると、墜落するか沈没してしまう。

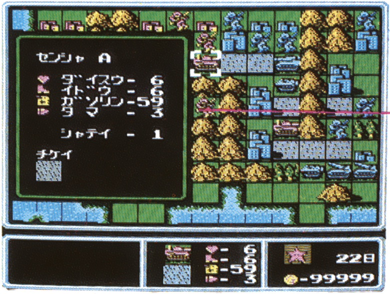
ひとつの部隊が移動したあとには、そのときの条件によっていくつかのコマンドが表示される。これは左右ボタンで選択し、Ａボタンで実行するのである。

決定	移動を完了してそのまま終わる
攻撃	攻撃範囲内の敵部隊があれば攻撃ができる
降車	他の部隊を搭載していれば降車させることができる
占領	歩兵・工兵が都市の上にいればその都市を占領できる
補給	補給部隊が移動したあと、隣りあった他の部隊に燃料や弾薬を補給できる。移動したあとの部隊には補給できない（地上部隊のみ）

●攻撃の方法は2種類！

移動したあと、自分の戦闘範囲内に敵がいれば、攻撃コマンドが表示される。ここで攻撃モードにはいれば、攻撃できる敵部隊に攻撃カーソルが現われる。

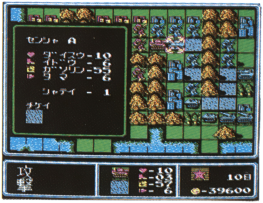
もしもいくつかの敵部隊が攻撃範囲内にいるのならば、✚ボタンで攻撃したい敵部隊に攻撃カーソルをあわせ、Aボタンを押せば戦闘画面にはいる（キャンセルはBボタン）。



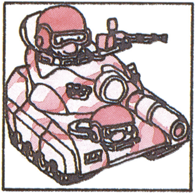
攻撃する前に、必ず弾薬の量と射程距離をつかんでおこう。

攻撃をした場合、1回の攻撃につき自軍の部隊の弾薬は1引かれる。もちろん、敵からの攻撃を受けた場合も、迎撃をしたことになり弾薬を1消費する。

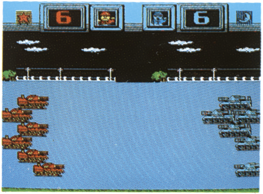
なお、一度攻撃をした部隊にはEマーク（ENDの意味）がつき、そのフェーズの間はいっさいの行動ができなくなる。



【例】
戦闘画面。自軍と敵軍の攻撃力および地形効果によって被害が決定される。

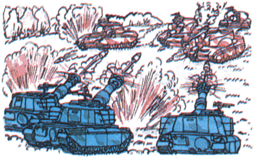


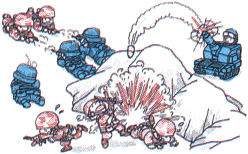




攻撃

　このゲームでは部隊の種類によって、2種類の攻撃方法がある。直接攻撃と間接攻撃である。これはキミたちが自由にその攻撃方法を選ぶのではなく、部隊の射程によってどちらの攻撃方法になるかが、あらかじめ決められているのだ。



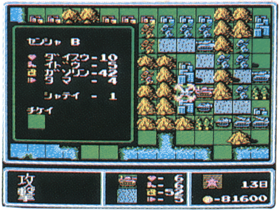


〈直接攻撃〉

　隣りあった敵を攻撃する攻撃方法。射程が1の部隊が行なうことができる攻撃方法である。

【例】

レッドスター軍の戦車Aが敵の装甲輸送車と戦車Bに隣接している。この場合✚ボタンでどちらの敵を攻撃するかを選ぶことができる。この場合は戦車Bを選んだところである。



〈間接攻撃〉

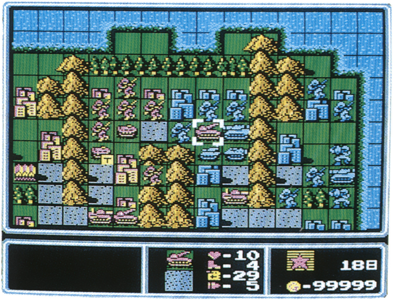
離れたところにいる敵を攻撃する攻撃方法。部隊の射程が2以上あればこの攻撃方法をとることができるが、直接攻撃はできない。

ただし、射程のある部隊は近距離の攻撃はできない。

また、移動をしたあとでは間接攻撃を行なうことはできない。必ず部隊をつかんだあと、そのままAボタンを押して攻撃モードにはいることが必要だ。つまり、あらかじめ必要な位置に移動させたあと、攻撃するためにはさらに1ターンがすぎなければならないのだ。このことは戦略上重要なことなので、十分に考えて部隊の移動を行なわなければならない。

【例】

レッドスター軍の自走砲Aを囲んでいる敵はすべて射程2以内にいるので、攻撃することはできない。



占領

●占領がゲームを左右する

このゲームでもっとも重要なことは都市、港、空港、工場の占領である。部隊を生産するためにも、補給をするためにも占領した場所から得られる軍事費が必要となるのだ。

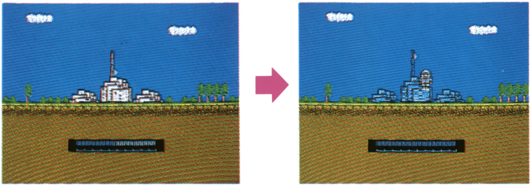
ただし、占領は歩兵または戦闘工兵しか行なうことができない。

しかも都市、港、空港、工場の占領は歩兵も戦闘工兵も行なえるが、基地の占領は歩兵しかできないのだ。

占領を行なうには、同じ部隊が占領すべき場所にとどまって2回以上占領コマンドを実行すればよい。ただし、占領コマンドを何度行なえばよいかは、その部隊の人数によって変化する。

占領をするためには20人が必要なのだ。つまり10人の部隊なら2回占領コマンドを実行すればよいが、8人の部隊ならば3回実行しなければならないのだ。

なおここで、アニメーションがオンになっている場合は、占領のアニメーション画面が登場する。



占領が完了した場合は、その場所の色が自軍の色に変わる。そして次のターンから軍事費が都市ひとつにつき1000、港・空港それぞれひとつにつき2000得られることになる。戦略上、この軍事費は重要だ。占領こそがゲームを進める上でもっとも重要な軍事行動なのである。

自国での補給ができるのはもちろんだが、占領した場所でも補給することはできる。ただし、地上部隊は都市、艦船は港、航空機は空港という制限がある。

●輸送をうまく利用する

輸送とは移動力のない部隊を遠方に移動させる場合や、海を渡れない部隊に海を渡らせる場合に輸送部隊を使うことである。

輸送部隊には装甲輸送車・ヘリコプター・揚陸艦などがある。

搭載するためには、移動コマンドで目的の部隊を輸送部隊の上に重ねて、Aボタンを押して輸送部隊にのせればよい。このとき、その輸送部隊には搭載済みであることを示すTマーク（TRANSFERの意味）がつけられる。

さらにその輸送部隊が移動または戦闘を行なった場合は、TマークとEマークが両方つくことになる。

装甲輸送車・ヘリコプター	歩兵・戦闘工兵を1部隊搭載可能
揚陸艦	地上部隊を2部隊搭載可能

輸送

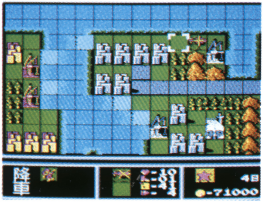
降車するときは、輸送部隊が移動したあと、そこが降車できる場所であれば、降車コマンドが表示される。ここで降車コマンドを選んだ場合、降車場所をカーソルで選択してAボタンで決定すればよい。

揚陸艦の場合、2部隊のうちどちらかを✚ボタンで決定できる。

《輸送部隊を降車させることができる場所》

装甲輸送車	道路　平地　工場　都市　空港
ヘリコプター	道路　平地　工場　都市　空港
揚陸艦	港　砂浜

【例】



輸送ヘリから降りることのできる場所だけがカーソルで指示される。ここでは2ヵ所のどちらかに降ろすことができる。ここで✚ボタンで降車場所を選べばいい。カーソルがつかないのはのっている歩兵が降車することのできない山地である。

補給

●補給を忘れてはいけない

各部隊の弾薬・燃料はひじょうに限られている。そのために重要となるのが補給だ。占領と並んで、もっとも注意せねばならない点だといえるだろう。

補給には、全補給と補給部隊による補給の2種類がある。

〈全補給〉

そのときに自分の占領している都市にいる全部隊と補給車に隣接している全部隊に補給をするもの。

Bボタンを押してコマンドモードにはいり、全補コマンドを実行すればよい。この場合、自国または占領した都市・港・空港にいる部隊に補給することができる。

補給した場合は1ターンにつき2機の割合で回復するようになっている。

もちろん、補給したぶんだけ軍事費から費用が引かれるからそのつもりでいてほしい。

補給車では、機数（人数）を回復することはできない。

〈補給車による補給〉

補給車を、目的の部隊の隣まで移動させて補給コマンドによって行なうものである。この場合補給車に隣接する全部隊に補給される。ただし、補給を受ける部隊は移動する前でなければならない。

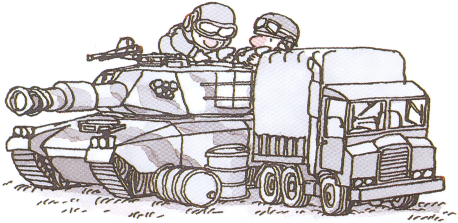
また、補給車では機数（人数）を回復をすることはできない。

補給

1機あたりの弾薬の価格

歩兵	1	高射砲	3
戦闘工兵	3	補給車	—
戦車A	5	戦闘機A	8
戦車B	4	戦闘機B	8
装甲輸送車	3	爆撃機	6
自走砲A	7	輸送ヘリコプター	3
自走砲B	6	戦艦	6
対空ミサイル	8	揚陸艦	3

燃料の価格は燃料１につき１



部隊

●部隊をよくおぼえておこう

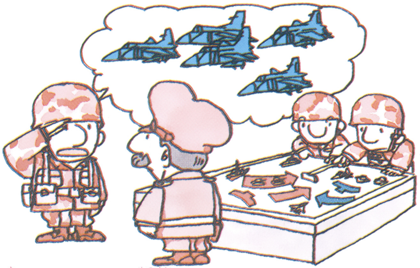
この部隊コマンドは、コマンド実行の時点でキミたちの所有している部隊の一覧表を見るためのものだ。はじめはわずかな部隊しか並んでいなかったところに、多くの部隊が表示されたときの気分たるや、なんともいえず心地いいものがある。

この部隊一覧表が表示され、部隊を選びAボタンを押しマップ画面に戻ると、カーソルはその部隊の上にある。これによって弾薬の少なくなった部隊がどこにいるのか、といった戦況がたちどころにわかるようになっているわけだ。



●終了でフェーズが終わる

これは、自分のフェーズを終了させるという宣言をするコマンドだ。キミたちが必要と思うだけの部隊を移動させたならば、自分のフェーズを終了させて、敵に順番をまわせばよいのだ。



●その他のコマンドを説明しよう

「その他」というのは、次の3つのコマンドを表示させるためのものだ。

○設定

ゲームスタート時での設定画面と同じものが表示される。つまり、ゲームの途中でも設定のしなおしができるのである。

○休戦（セーブ）

現在進行しているゲームを中断するためのコマンド。

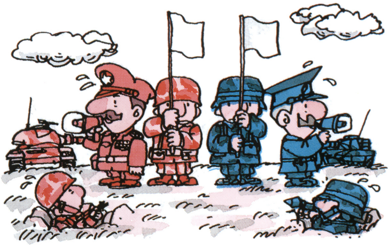
このコマンドを実行すると注意の表示が現われる。ゲーム中のカセットの取り扱いの注意だ。

「ゲーム中はむやみに電源を切らないでください。バックアップされている内容が消えてしまうことがあります。
電源を切るときは、リセットボタンを押しながら切るようにしてください」

再びゲームを始めるときは、再戦すればよい。
ただし、休戦（セーブ）すると前回セーブしたデータは消えてしまう。このことを忘れないように。

○降伏

現在進行しているゲームで降伏するコマンド。
戦況が不利になってきて、それ以上ゲームを進める気がなくなったら、このコマンドを実行すれば、その地方での戦いは敵軍の勝利という形で終了することができる。

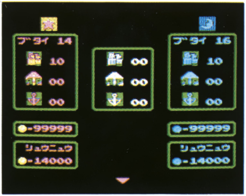


状況

●状況をよく知っておこう

レッドスター軍とブルームーン軍がどれだけの場所を占領しているか、いくら軍事費があるかを表示するコマンドだ（Bボタンでキャンセル）。

またすでに生産してある部隊の数や種類を見ることもできる。





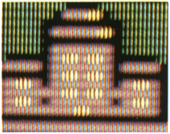


地形の特徴と効果を知っておこう

若き将軍たちよ。キミたちはこの戦略シミュレーションをどのようにプレイすればよいかを知ったわけだが、それだけではいけない。

どのように部隊を動かし、攻撃をすればよいかを知ったところで、自分の軍隊がどのような場所で戦わなくてはならないかも知っておかなくてはならない。平地と山地では、移動に要する燃料の消費量が違うだけではなく、防御の効果も変わってくるのだ。

地形に関して、しっかりと把握しておくことは、勝利への第一歩ともいえるのである。

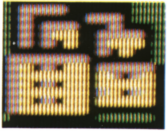


●基地

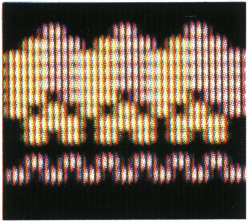
自軍、敵軍の総司令部。ここを占領することがゲームの目的となる。ここでは、地上部隊の生産や燃料・弾薬の補給、損傷した部隊の回復を図ることができる。1ターンで4000の軍事費が入る。

●都市

多数占領し、軍事費を増やすことが勝利への近道になる。1ターンで1000の軍事費が得られるだけでなく、占領後は地上部隊への補給をすることができる。また平地よりも弾があたりにくくなっている。

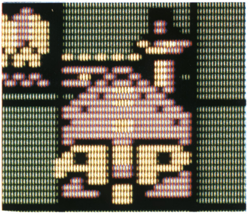


地形データ



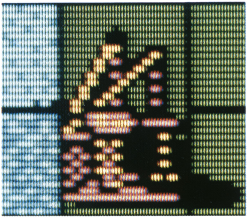
●工場

ここでは、地上部隊の生産と補給をすることができる。



●空港

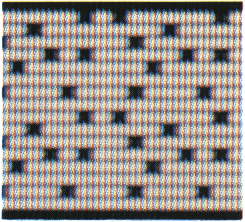
ここでは、空の部隊の生産と補給をすることができる。また、1ターンにつき2000の軍事費を得ることができる。



●港

ここでは、海の部隊の生産と補給をすることができる。また、1ターンにつき2000の軍事費を得ることができる。

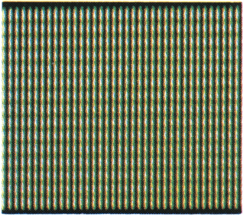
地形データ



●道路

すべての地上部隊が高速で移動することができる。
(下の表はそれぞれの地形を移動するのに必要なステップ数)

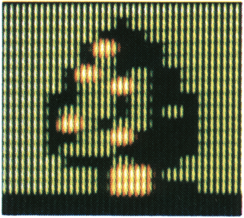
歩兵	戦車	砲	航空機	船
1	1	1	1	—



●平地

道路よりは防御効果が高い。

歩兵	戦車	砲	航空機	船
1	1	1	1	—

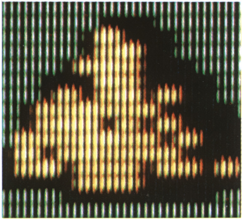


●森

ほとんどの部隊の移動速度が落ちる。防御効果は高い。

歩兵	戦車	砲	航空機	船
1	2	2	1	—

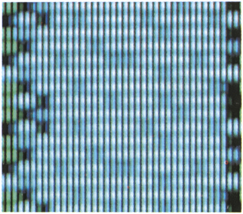
地形データ



●山

歩兵・戦闘工兵以外ははいれない。防御効果はかなり高い。

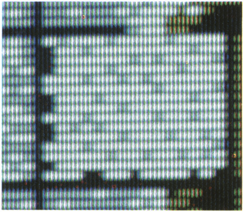
歩兵	戦車	砲	航空機	船
2	—	—	1	—



●川

歩兵・戦闘工兵と一部の車両以外ははいれない。

歩兵	戦車	砲	航空機	船
2	6	—	1	—

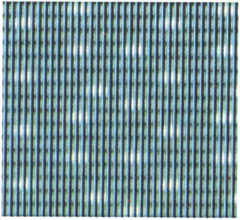


●砂浜

揚陸艦に乗下船できる場所である。

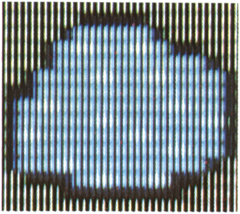
歩兵	戦車	砲	航空機	船
—	—	—	1	1

地形データ



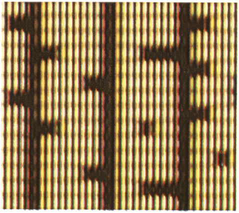
●海

歩兵	戦車	砲	航空機	船
—	—	—	1	1



●湖

歩兵	戦車	砲	航空機	船
2	—	—	1	—

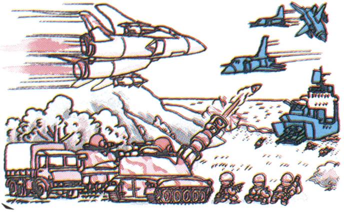


●橋

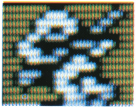
歩兵	戦車	砲	航空機	船
1	1	1	1	—

部隊の特徴を知っておこう

古代中国から伝わる、兵法家・孫子の言葉に「敵を知り、己を知れば百戦危うからず」というものがある。現代の戦略家をめざすキミたちにとっても、耳をかたむけなければならない言葉といえるだろう。この戦略シミュレーションにおいては、敵の部隊も自分の部隊も戦力的にはまったく同等になっているのだ。自分の部隊の特徴をよく知っておけば、自然と敵のこともよく理解できるというものだ。





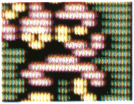


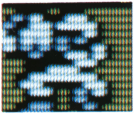
●歩兵

武器	マシンガン	攻撃回数	9	射程	1
燃料	99	移動力	3	価格	1000

マシンガン装備、山・森・川など、どのような地形も進める。都市・港・空港、そして敵基地を占領できる。

部隊の種類

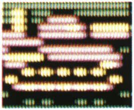


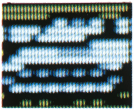


●戦闘工兵

武器	ミサイル	攻撃回数	3	射程	1
燃料	70	移動力	2	価格	2000

ミサイルを装備した歩兵部隊。都市・港・空港を占領できる。





●戦車A

武器	戦車砲・機銃	攻撃回数	6	射程	1
燃料	70	移動力	6	価格	16000

陸上の戦闘では最強の破壊力をもっている。



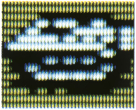


●戦車B

武器	戦車砲・機銃	攻撃回数	4	射程	1
燃料	50	移動力	5	価格	6000

標準の性能をもつ戦車。価格が安いので大量生産をするのに向いている。

部隊の種類

●装甲輸送車

武器	機関砲	攻撃回数	4	射程	1
燃料	70	移動力	6	価格	4200

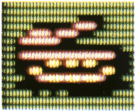
歩兵・戦闘工兵を1部隊輸送できる。




●自走砲A

武器	りゅう弾砲	攻撃回数	5	射程	3－5
燃料	50	移動力	4	価格	13000

射程の長い自走砲。敵の射程外から強力な砲撃を展開することができる。



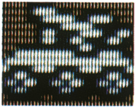

●自走砲B

武器	りゅう弾砲	攻撃回数	3	射程	2－3
燃料	30	移動力	5	価格	5500

射程は短い。価格が安く、量産に向いている。

部隊の種類

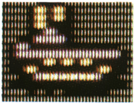




●対空ミサイル

武器	ミサイル	攻撃回数	2	射程	3－5
燃料	40	移動力	4	価格	11000

空の敵を攻撃するシステム。射程は長い。

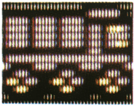


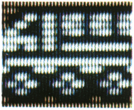


●高射砲

武器	機関砲	攻撃回数	4	射程	1
燃料	50	移動力	5	価格	5500

対空防衛兵器。射程は短い。



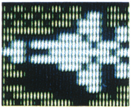


●補給車

武器	なし				
燃料	60	移動力	5	価格	3000

前線部隊に弾薬と燃料の補給ができる。

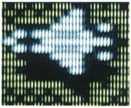
部隊の種類

●戦闘機A

武器	ミサイル・機銃	攻撃回数	5	射程	1
燃料	99	移動力	10	価格	22000

対空戦にもっとも威力を発揮する。

●戦闘機B

武器	ミサイル・機銃	攻撃回数	4	射程	1
燃料	99	移動力	10	価格	15000

小型戦闘機。




●爆撃機

武器	爆弾	攻撃回数	5	射程	1
燃料	99	移動力	8	価格	20000

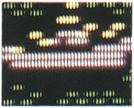
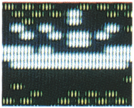
空から敵地上部隊に壊滅的な打撃を与える。




●輸送ヘリコプター

武器	機関砲	攻撃回数	4	射程	1
燃料	60	移動力	6	価格	4000

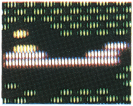
海・山・森などを越え、歩兵・戦闘工兵を1部隊輸送できる。

●戦艦

武器	対艦砲	攻撃回数	6	射程	3－5
燃料	99	移動力	6	価格	28800

海上戦ではもっとも強力。移動距離も長く、破壊力も強い。




●揚陸艦

武器	機関砲	攻撃回数	6	射程	1
燃料	99	移動力	5	価格	18500

戦車・自走砲など、地上部隊2部隊を同時に輸送できる。

攻撃成功率表

●攻撃成功率表

攻撃を受けたときの被害の程度を表わしている。ただし、地形によって数値が変わるので、あくまでめやすとして考えてほしい。

攻撃側＼防御側	歩兵	戦闘工兵	戦車A	戦車B	装甲輸送車	自走砲A	自走砲B	対空ミサイル	高射砲	補給車	戦闘機A	戦闘機B	爆撃機	輸送ヘリ	戦艦	揚陸艦
歩兵	4	3	0	1	2	0	1	0	1	2	0	0	0	1	0	0
戦闘工兵	5	4	2	3	4	3	4	4	4	9	1	2	1	2	0	0
戦車　A	8	9	4	6	7	8	9	8	7	8	1	2	1	2	1	1
戦車　B	5	4	2	4	9	5	7	8	7	6	1	2	1	2	1	1
装甲輸送車	8	9	1	2	4	3	3	3	4	5	1	2	1	1	0	0
自走砲　A	4	3	5	6	6	4	5	5	6	6	—	—	—	—	1	2
自走砲　B	4	3	4	5	5	3	4	4	6	5	—	—	—	—	1	2
対空ミサイル	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	6	7	6	7	—	—
高射砲	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	6	7	6	7	—	—
補給車	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
戦闘機　A	5	5	0	1	2	1	2	1	1	4	4	6	9	6	0	1
戦闘機　B	4	4	0	0	1	0	1	1	1	3	1	4	6	7	0	0
爆撃機	5	5	6	7	7	6	7	6	6	7	—	—	—	—	4	6
輸送ヘリ	5	5	0	0	1	0	0	1	1	4	0	0	0	4	0	0
戦艦	8	8	8	9	9	8	8	8	9	9	6	7	6	7	4	7
揚陸艦	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	4	6	5	6	2	4

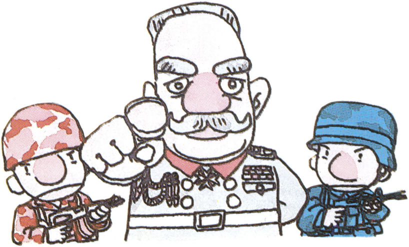
第2部 ゲームプレイ報告

ファミコンウォーズ　プレイ報告
〈ソラマメジマ攻略作戦〉

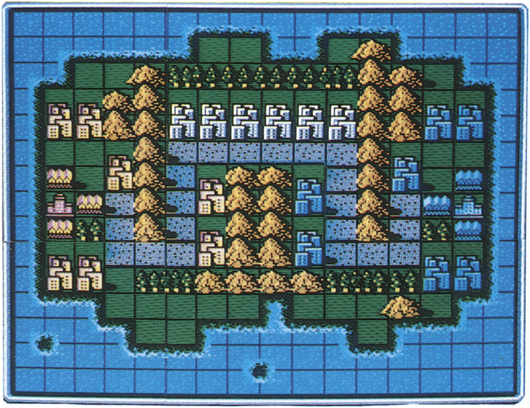
キミたちに報告する、このゲームレポートは、私ことヤン・デルタが第1面「ソラマメジマ」を攻略したものである。
どのようにゲームをプレイしたらいいのかわからないキミのために、私がほんの少しだけアドバイスをしようというわけだ。

ゲームスタートだ！

さて、ソラマメジマに到着したが、ここにはまだ敵、味方どちらの部隊も生産されていない。まだ戦場になっていない、静かな状態からゲームは始まるわけだ。
ちなみに私はレッドスター軍を担当する。敵ブルームーン軍はコンピュータ（IQ100）だ。手ごわい相手ではないが、油断しないで、じっくりと攻めてみることとしよう。



まず、地形を確認だ！

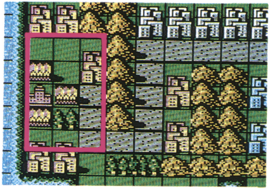


上の地図を見てほしい。これが、いまから始まる戦闘の舞台となるソラマメジマだ。注目すべきポイントは、中立都市の位置だ。この戦いでは、どちらの軍が先にこの中立都市を占領するかに勝敗がかかっている。

なぜなら、都市ひとつにつき１ターンに1000の軍事費が手にはいるからだ。

部隊を生産する！

では、次に部隊を生産しよう。このソラマメジマでは、下の都市および工場で生産ができる。



この島にある基地・工場・都市で生産できる部隊は次のものだ。

歩兵・戦闘工兵・戦車A・戦車B・装甲輸送車・自走砲A・自走砲B・対空ミサイル・高射砲・補給車

何を先に生産するかは、どのような作戦をとるかによる。

とはいっても、最初のうちは軍事費も少ないので限られたものしか生産することはできない。

このソラマメジマでは、まず島の上のほうにある中立都市を攻略しなくてはならない。このためには、先に歩兵を生産することが必要だ。

部隊の生産順序は、歩兵2部隊、装甲輸送車2部隊がいいだろう。

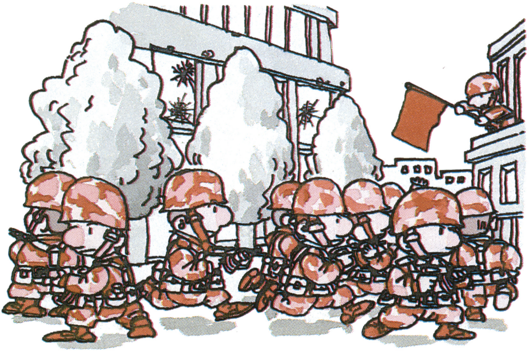
部隊を移動させ、中立都市を占領する！

歩兵部隊の移動は、装甲輸送車を使う場合とそのまま徒歩で移動する場合とを使いわけなければならない。

なぜなら、いちばん近い中立都市へは、徒歩でも2ターンで行きつくことができるからだ。

近いところへは徒歩で移動、遠いところへは速やかに装甲輸送車で移動。これがセオリーだ。

部隊の生産は、さらに歩兵3部隊と装甲輸送車2部隊を増やす。これだけの部隊があれば、3都市を占領するくらいはたやすい。運がよければ、4都市を占領することもできるだろうが、敵の攻撃が激化することも考えられるので、慎重に行動したほうがいい。

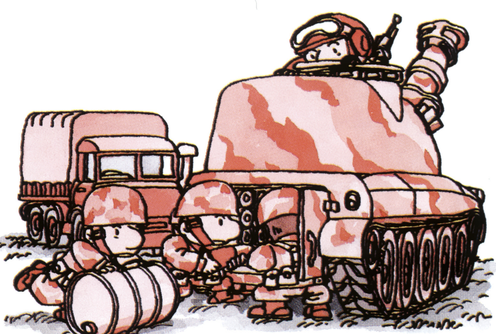


必ず補給をすること！

フェーズが自分に移ってきたときには、まず全補給を行なわなければならない。なぜなら、行動（戦闘または移動）をとった部隊には補給ができないからだ。

戦闘が激しくなってくるとついつい補給を忘れがちになるので、最初から全補給をする癖をつけておくのがいいだろう。

ただし、気をつけなくてはならないのは、全補給をするためには、補給すべき部隊を自分の占領している場所においておかなくてはならないということだ。つまり、私の場合、赤くなっている都市・基地・工場に大事な部隊をおいておくということだ。



間接攻撃が有効

間接攻撃を効果的に！

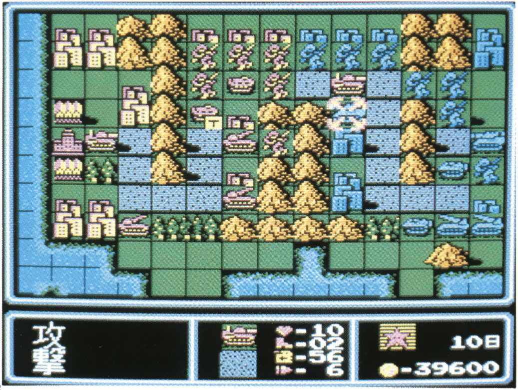
この島での戦いは、山地が多いために戦車などの兵器による直接攻撃は、ひんぱんに行なうことはできない。狭い草地はすぐに身動きがとれなくなるからだ。

だが、逆に間接攻撃はひじょうに効果的だ。

そのために、中立都市を３つ占領するころには軍事費も増えたので、自走砲Aを生産して、中央の山地の手前にある都市に配置しておくことが必要だ。

これによって、敵がなかなか陣地から出てこられなくなるからだ。

また、都市におくことで、補給がたやすくできるわけである。

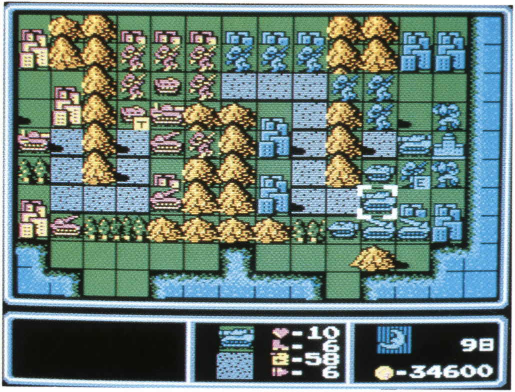


戦車Aでけちらせ！

じっくり間接攻撃をしているうちに、敵の戦車Bがすきまをぬって近づいてきた。

こんなときのためには戦車Aを用意しておけばいい。この戦車Aは直接攻撃では地上兵器最大の破壊力を持つだけあって、敵はまたたくまに逃げていった。

戦車Aで戦うときも、できるだけ占領都市にいるようにしよう。次のターンの全補給でかなり回復できるからだ。



補給車を使う

自走砲には補給車をつけろ！

私がそろそろまん中の都市を狙っているのに気がついたらしく、敵は下のほうに自走砲をかためてきた。

このときのために、ちゃんと島の下には自走砲を１部隊配備してある。

ここで気をつけなくてはならないのは、自走砲Ａを配備した場所は都市ではないということだ。

全補給コマンドでは補給することができない。

となれば、補給車を１部隊つけておくことが最高だ。もちろん、私はそうした。



合流の注意

合流は注意して行なえ！

何度か戦闘を繰り返していると、機数（人数）の減ってくる部隊が出てくる。

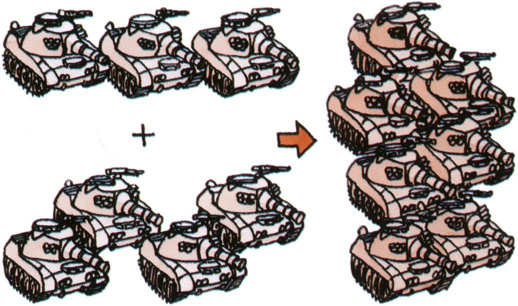
このようなときは合流コマンドが便利だ。特に、合流後の弾薬や燃料は多く持っているほうの数になるというルールをうまく使うことが必要だ。

たとえば、補給をせずに戦闘を繰り返して弾薬の尽きてしまった3台の戦車Aの部隊があったとしよう。

このようなときは、近くにいる4台程度で弾薬をたっぷり持っている戦車Aの部隊に合流してしまえばいいのだ。

合流後は7台の燃料・弾薬をたっぷり持っている部隊ができあがるというわけだ。

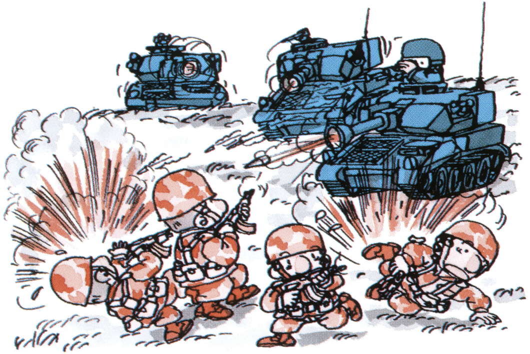
次のターンで補給をしておけば万全だ。



歩兵をギセイに

歩兵で敵を誘い出せ！

　私のとった戦法は、自走砲を要所に配することで敵を閉じ込め、攻撃範囲内に出てきたところを間接攻撃でたたくというものだ。
　この戦法はひじょうに堅実なものだが、ときとして戦況をこう着状態にしてしまうことがある。
　敵がこわがって出てこなくなるのだ。これでは困る。
　そういうときには、誘い出しをかけるのだ。
　敵ののど元に近い都市を攻略するそぶりを見せれば、敵はたぶん戦車を繰り出してくる。
　犠牲となる歩兵部隊はかわいそうだが、しかたがない。



敵の攻撃範囲を知っておく！

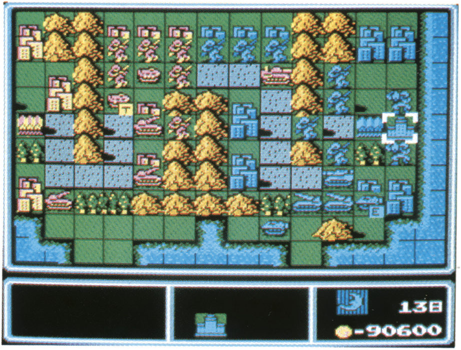
ときとして、自軍のことばかりを考え、敵の攻撃範囲を忘れて手ひどい目にあうことがある。

特に気をつけなくてはならないのは、この局面では自走砲の攻撃範囲と戦車Aの行動範囲だ。

よく画面を見たまえ。私がいかに苦労して戦車Aを配備していることか。

まず私の戦車Aは敵の自走砲の攻撃範囲からは1マスの違いではずれている。敵の戦車Aの行動範囲の中にはいるが、そのかわり敵が私の前に出てくれば、私の自走砲の攻撃範囲にはいっているのだ。

よくおわかりかな？



山岳地帯は工兵にまかせろ！

ときとして、山岳地帯の防御が手薄になり、占領都市の上に敵が現われることがある。万全を期して、私は戦闘工兵を配備した。

山岳地帯を移動できるのは、歩兵と戦闘工兵だけなので、より強い戦闘工兵を配備したわけだ。こうすることで、ゲーム終盤には近くの都市を攻略することもできるわけだ。



かくして、私は勝った！

このようにして、私は自走砲をはりめぐらし、戦車Aで攻め、ついに敵部隊を全滅させてしまった。

私の勝利である。

私の代理人であるレッドスター軍のハタボー大佐も喜んでいる。

しかし、まだこの戦争シミュレーション「ファミコンウォーズ」は終わっていない。

まだ14の島が、戦場として私を待っている。

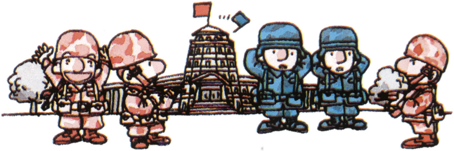
だが、私はここでおりよう。あとは若いキミたちにまかせる。

私は歴戦の勇士であり、戦略家でもある。ゲームを始めたばかりのキミたちに私の真似はできないだろうが、がんばってくれたまえ。

キミたちには、ぜひ私のあとをついで、立派な戦略家になっていただきたい。

このあとの面には、飛行兵器、海上兵器などの出番があるが、恐れることはない。

兵器の輸送と間接攻撃、そして強力な直接攻撃でのトドメという3本柱を忘れなければ、きっと大丈夫だ。



Q&A 1

戦略家ヤン・デルタ氏によるQ&A



ひとつの島のゲームに勝つと勲章が出てきますが、どういう意味があるのですか？



これは、レッドスターかブルームーンのどちらの軍がその地方を占領したかを示すものだ。

その隣の数字は、この地方を制圧するまでに何日の日数がかかったかを示している。

この勲章を15個揃えてみるといい。

かなりきつい道のりだとは思うが、なんとか15個の勲章を揃えたときには、驚くべきことがおこるだろう。

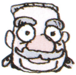
あいまいな言い方でもうしわけないが、これが私の語ることのできるすべてだ。



Q&A2



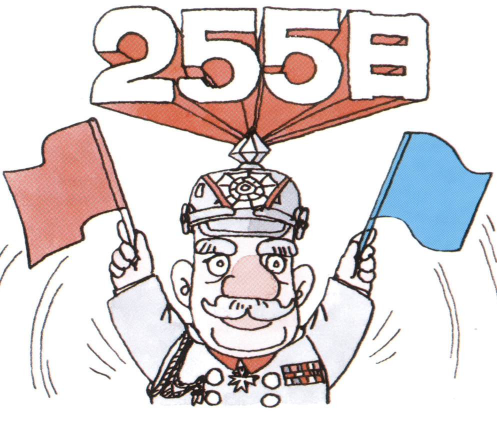
255日でタイムオーバーになるということですが、その戦いの結果はどのように記録されるのでしょうか？



その戦いは、メモリには記録されない。このゲームには引き分けというものはないのだ。

敵を倒すか、降伏するかのどちらかしかない。

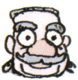
ただ、コンピュータと対戦している限りでは、ほとんど255日以内に戦闘は終了するので、心配する必要はないだろう。



Q&A 3



地図の上ではつながっている島がありますが、移動はできないのですか？

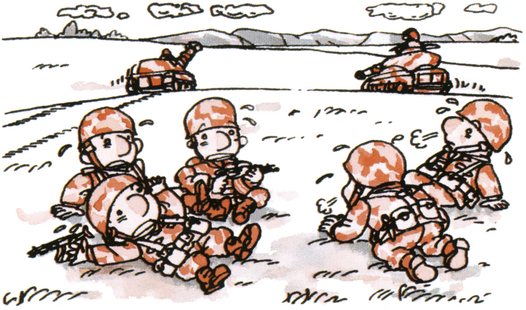


確かに最初に島を選ぶときには、つながっているので、そこに行けるようにみえるが、残念ながらそれぞれ別の地方ということになっているので、移動することはできない。

考えてもみたまえ。キメンハントウからアララサンミャクにつながる大きな島を戦場として、ゲームを行なえると思うかね？

はっきりいって、そんなに広いマップの全体を把握することなど、できるわけがない。

ひとつひとつの地方をじっくりと攻略していってくれたまえ。



最後にひとこと！

この戦略シミュレーションゲーム「ファミコンウォーズ」にはひとつの大きな仕掛けがほどこされておる。

それはなにかというと、実はゲーム上での地図の選択のところにもなく、この取扱説明書の島の説明にも書かれていない、謎の16面があるらしいのだ。

はたして、それはどういうものなのか？

若き将軍たちよ、頭をなやますがいい。

いずれ16番目の島はキミたちの前に、その姿を現わすことだろう……。



メモリバックアップ機能付きカセット使用上の注意

このカセット内部には、ゲームの途中経過等をメモリ（記憶）しておくバックアップ機能があります。ファミコン本体のリセットスイッチを押しながら、電源スイッチをOFFにすると、メモリの内容がバックアップされます。

なお、下記の注意をお守りください。

1）本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししない。
2）むやみに電源スイッチをON・OFFしない。
3）シャープのC1ではご使用になれません。

ファミコンウォーズ™

発行　任天堂株式会社
〒605　京都市東山区福稲上高松町60番地

編集　株式会社アスキー
〒107　東京都港区南青山 6 -11- 1
スリーエフ南青山ビル

印刷　大日本印刷株式会社

任天堂株式会社

●本社
〒605　京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL　(075)541-6113㈹

●東京支店
〒101　東京都千代田区神田須田町1丁目22
TEL　(03)254-1781㈹

●大阪支店
〒542　大阪市南区長堀橋筋1丁目32
TEL　(06)245-4155㈹

●名古屋営業所
〒451　名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL　(052)571-2506㈹

●札幌営業所
〒060　札幌市中央区北九条西18丁目2番地
TEL　(011)621-0513㈹

●岡山営業所
〒700　岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL　(0862)52-1821㈹